

**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA DI SDN 223
INPRES TANGKURU KABUPATEN MAROS**

*The Influence Of The Implementation Of Role Play Method In Bahasa Indonesia Learning On
Communication Ability Of Students At Sdn 223 Inpres Tangkuru In Maros District*

SITTI JUMRIAH¹ ABDUL HALING² AWALUDDIN MUIN³

ABSTRACT: The study aims at discovering the implementation of role play method in Bahasa Indonesia learning, the description of communication ability of students in Bahasa Indonesia learning, and the influence of role play method in Bahasa Indonesia learning. The study employed quantitative approach with quasi-experimental design, The dependent variable was the role play method in Bahasa Indonesia learning. The population of the study was all students at SDN 223 Inpres Tangkuru in Maros district with the samples of 45 students. The sample was selected by employing systematic sampling technique and obtained grade V with the consideration that most of grade V students had problems in communication with friends. The problems made ineffective communication.

The instruments of the study were questionnaire, observation, and documentation. The result of the study reveals that the implementation of role play method in experiment class had been conducted well based on learning syntax. The level of students' communication ability improved after being given role play method, and the result of pretest in the experiment class improved from low category to high category. The improvement of students' communication ability before the implementation and after the implementation of role play method gave significant influence on students' communication ability in elementary school.

Keywords: *role play method, students' communication ability*

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, gambaran kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengaruh metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Quasy Experimental Design. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan komunikasi siswa dan variabel bebasnya adalah metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros dengan sampel yang berjumlah 46 siswa. Tahapan pengambilan sampel digunakan teknik sampling sistematis menetapkan kelas V dengan pertimbangan bahwa siswa di kelas V sebagian besar memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat komunikasi menjadi tidak efektif.

Penelitian ini menggunakan instrumen angket, observasi serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan metode bermain peran di kelas eksperimen terlaksana dengan baik berdasarkan sintaks pembelajaran. Tingkat kemampuan berkomunikasi siswa meningkat setelah diberikan perlakuan metode bermain peran, hasil pretest pada kelas eksperimen dari kategori rendah menjadi tinggi. Peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa dari sebelum dan setelah perlakuan metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berkomunikasi siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Metode Bermain Peran, Kemampuan Komunikasi Siswa*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang dalam kehidupan sehari-hari senantiasa memerlukan orang lain. Menurut Tarigan (1981:11) bahwa “komunikasi adalah serangkaian perbuatan berbicara atau *speech acts* yang dipergunakan secara sistematis untuk menyelesaikan atau mencapai maksud-maksud tertentu”. Komunikasi adalah suatu hal yang penting dan sangat berharga. Keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan hidupnya sangat dipengaruhi oleh komunikasi.

Keterampilan komunikasi sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan suatu kelompok agar dapat mengutarakan pendapat mereka masing-masing serta dapat mendengarkan pendapat dari orang lain. Dalam jurnal (Sukreni, Ganing, & Putra, 2014) Keterampilan komunikasi merupakan modal yang penting agar dapat menjalankan interaksi sosial yang baik meskipun keterampilan ini tidak begitu saja dimiliki oleh anak.

Siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi akan mengalami kesulitan untuk dapat menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan lingkungannya. Apabila kemampuan komunikasi dengan teman sebayanya terhambat itu dapat menyebabkan terhambatnya pemenuhan tugas perkembangannya dan mengganggu perkembangannya yang tentu saja akan menyebabkan tidak terpenuhinya tugas perkembangan selanjutnya. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi juga dapat menghambat prestasi belajar siswa, siswa yang kesulitan dalam berkomunikasi dan tidak mampu bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Faturrohmah (2007:41) bahwa “siswa memerlukan sesuatu yang memungkinkan dia berkomunikasi secara baik dengan guru, teman, maupun dengan lingkungannya”. Siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi antar teman akan mengalami kesulitan untuk dapat menyesuaikan diri dengan temannya dan lingkungannya. Apabila kemampuan komunikasi dengan temannya terhambat dapat menyebabkan terhambatnya pemenuhan tugas perkembangannya dan mengganggu perkembangannya yang tentu saja akan menyebabkan tidak terpenuhinya tugas perkembangan selanjutnya. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi juga dapat menghambat prestasi belajar siswa, siswa yang kesulitan dalam

berkomunikasi dan tidak mampu bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan temannya.

Kemampuan komunikasi sangat penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas, dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi kehidupannya. Kurangnya kemampuan komunikasi akan menyebabkan rasa rendah diri, kenakalan, dan diabaikan dalam pergaulan. Anak harus diajarkan memiliki keterampilan komunikasi yang bisa didapatkan dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah.

Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu yang berupa model, metode, buku teks, film transparansi, kaset video, dan multimedia (Muin, 2017). Salah satu cara yang dapat digunakan dalam memenuhi kebutuhan berkomunikasi dalam kehidupan anak adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Bermain peran dapat dilakukan oleh siswa dengan memerankan berbagai tokoh atau karakter. Bentuk dari kegiatan bermain peran ini merupakan cermin budaya masyarakat disekitar siswa yang dilihat dan didengarnya yang kemudian mereka tuangkan ke dalam bentuk permainan yang berfungsi tidak hanya dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa.

Selanjutnya dijelaskan lagi oleh Moeslichatoen(2004:39) bahwa:

“Umumnya pola bermain imajinatif ini berkaitan dengan: 1)pola kehidupan keluarga, misalnya mengatur perabot rumah tangga, memasak, makan, merawat baju, menjadi ayah/ibu,2)bermain jual beli di pasar, di toko, di supermarket, 3)bermain dalam kaitan transportasi, misalnya anak naik angkutan kota, bus, jadi sopir, naik kereta api.4)bermain sebagai polisi yang mengatur lalu lintas.5)bermain sebagai tokoh dalam dongeng, seperti Timun Emas, Putri Malu, Tarzan, Abu Nawas, dan sebagainya”. Konsep bermain peran sesungguhnya sangat berhubungan dengan perkembangan bahasa anak. Bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu media atau program yang direncanakan untuk membantu mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih menyenangkan bagi siswa dimana guru dapat

menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar dan kreativitas siswa, beberapa hal pokok dalam kemampuan komunikasi secara lisan yaitu keterampilan menyusun kata menjadi kalimat, intonasi pengucapan serta mimik muka dalam berbicara, pada dasarnya kemampuan mengemukakan kalimat dalam bahasa lisan memerlukan latihan yang intensif dan teknik yang relevan dalam pengembangan kemampuan.

Hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya memberikan informasi bahwa begitu banyaknya metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan komunikasi, tetapi metode bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini belum digunakan di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros. Sementara bermain peran dapat mengembangkan kemampuan komunikasi anak, karena dalam kegiatan bermain peran terjadi proses menerima dan mengungkapkan pesan. pencapaiannya. Metode dalam pelatihan keterampilan komunikasi sangat bermacam-macam. Salah satunya menggunakan metode bermain. Dengan bermain dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi pada anak. Terlebih lagi, pada usia sekolah, kegiatan bermain sangat dominan untuk dilakukan. Sesuai dengan pendapat Hurlock (2010) yang mengatakan bahwa salah satu ciri anak usia sekolah adalah bermain. Bermain yang efektif dan mengandung edukasi pada jaman sekarang ini sangat banyak macamnya, contohnya yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak karena anak senang dengan bermain dan merupakan salah satu ciri khas pada anak usia sekolah dasar sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan dengan metode ini.

Penemuan masalah di lapangan yang telah dilakukan di Kelas V SDN 223 Inpres Tangkuru, melalui metode wawancara dengan guru dan observasi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh informasi bahwa ada beberapa anak yang kesulitan dalam berkomunikasi. Dilihat secara umum rata-rata anak memiliki kemampuan berkomunikasi baik, namun bila diperlihatkan secara khusus atau secara individual kemampuan secara individu berbeda-beda. Ada beberapa anak yang tergolong kesulitan

dalam berkomunikasi dengan teman. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat komunikasi antar teman menjadi tidak efektif. Tidak efektifnya komunikasi terjadi karena siswa belum memenuhi faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi antar teman diantaranya adalah keterbukaan, empati, mendorong/dukungan, perasaan positif dan kesamaan. Pemanfaatan metode pembelajaran yang digunakan juga kurang memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak di sekolah. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode yang monoton yaitu konvensional, contohnya adalah metode ceramah.

Penelitian yang juga dilakukan oleh Nur Alim Amri (2016) dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Taman Kanak-kanak Raudhatul Arhfal (RA) Alauddin Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata pada tes awal (pretest) sebesar 39,00 atau 61,90 % dari skor ideal 63 dan skor rata-rata pada tes akhir (posttest) sebesar 59,00 atau 93,65 % dari skor ideal 63. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Oleh sebab itu, peneliti menyimpulkan berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu dan studi pustaka yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi siswa. Melihat dari fenomena yang telah dijabarkan, peneliti ingin meneliti upaya meningkatkan kemampuan komunikasi antar siswa SDN 223 Inpres Tangkuru khususnya pada kelas V yang sebelumnya sudah dilakukan observasi, agar dapat mencapai kemampuan komunikasi siswa yang efektif sehingga dapat berkomunikasi dengan efektif antar teman. Permasalahan ini ada beberapa teknik dan strategi yaitu penerapan metode bermain peran. Menurut Wahyuddin (2008:40) “permainan dapat dimanfaatkan tidak saja untuk menimbulkan minat dan kesenangan dalam program pembelajaran siswa, tetapi juga dapat membantu para siswa mencapai berbagai kompetensi”.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros” Berdasarkan dari latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, masalah yang diangkat dalam penelitian ini ialah:

- 1 Bagaimana gambaran penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros ?
- 2 Bagaimana gambaran kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros ?
- 3 Adakah pengaruh penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan komunikasi siswa di SDN 223 Inpres Tangkuru Maros sebelum dan sesudah diberikan perlakuan ?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran:

- 1 Untuk mengetahui gambaran penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros.
- 2 Untuk mengetahui gambaran kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros
- 3 Untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan komunikasi siswa di SDN 223 Inpres Tangkuru Maros sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Lau Kabupaten Maros pada khususnya. Adapun manfaat secara teoretis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

- a. Dapat menjadi bahan informasi dan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya metode bermain peran (role playing) dalam upaya meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.
- b. Sebagai bahan pemikiran bagi guru dalam menyusun dan mengembangkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan

juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan metode yang paling tepat dan efektif

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan belajar mengajar serta meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan menemukan metode yang paling tepat dan efektif.
- c. Bagi siswa SDN 223 Inpres Tangkuru Kelas V di Kabupaten Maros dan dapat memberikan sumbangan bagi siswa dalam usaha meningkatkan kemampuan komunikasi.
- d. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam memperoleh wawasan dan pengalaman mengenai penerapan metode yang inovatif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasy Experimental Design* karena penelitian ini bertujuan menemukan pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau treatment berupa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan komunikasi siswa.

Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel).

- a. Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi, yaitu metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi, yaitu kemampuan komunikasi siswa.

Untuk lebih jelasnya desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 : Desain Penelitian

Kelompok	Pre- Angket	Perlakuan	Post-Angket
R. eksperimen	A1e	X	A2e
R. Control	A1c	-	A2c

Gambar 3.1 Control Group Design.

Keterangan :

- A1e = nilai pretest kelas eksperimen
 A2e = nilai posttest kelas eksperimen
 A1c = nilai pretest kelas control
 A2c = nilai posttest kelas control
 X = Pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran

Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Adapun definisi operasional variabel penelitian yaitu:

- a. Bermain peran (*role playing*) adalah suatu permainan gerak yang ditunjukkan dengan adanya kemampuan siswa dalam menghayati emosi, kesukaan, kesedihan dan kebiasaan dari tokoh yang diperankan. Kemampuan dalam bermain peran ditunjukkan dengan skor 41-45 untuk kategori sangat baik, skor 35-40 untuk kategori baik, skor 30-34 untuk kategori cukup baik. Langkah-langkah bermain peran antara lain; menghangatkan suasana, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan kembali, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.
- b. Kemampuan komunikasi adalah proses pertukaran informasi antara individu yang saling bertatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara verbal maupun non verbal yang dilakukan bersama teman dengan mempunyai tujuan dan keinginan yang sama. Kemampuan dalam berkomunikasi ditunjukkan dengan skor 161- 200 untuk kategori sangat tinggi, skor 121-160 untuk kategori tinggi, skor 81-120 untuk kategori rendah dan skor 40-80 untuk kategori sangat rendah. Faktor yang mempengaruhi kemampuan berkomunikasi siswa diantaranya adalah keterbukaan, empati, dorongan, perasaan positif dan kesamaan.dirinya berupa

keyakinan akan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan berhasil pada tingkatan tertentu.

Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 46 siswa yang terdiri dari dua rombel yakni kelas VA sebanyak 23 siswa dan kelas VB sebanyak 23 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah 46 siswa yang masing-masing terdiri dari 23 siswa yang diambil untuk kelas eksperimen dan 23 siswa yang diambil untuk kelas kontrol, sehubungan karena jenis penelitian yang digunakan yakni *Quasi Experimental Design* yang tidak mensyaratkan sampel dipilih secara acak (*random*), sehingga teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni Non Probability sampling.

Adapun jenis teknik pengambilan sampel yang digunakan terkait teknik *non probability sampling* ini yakni jenis *sampling sistematis*. *Sampling sistematis* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara memberikan nomor urut kepada semua anggota populasi. Nomor urut disediakan sebanyak 46. Setelah semua anggota populasi mengambil nomor urut, maka siswa yang mendapat angka ganjil dikelompokkan menjadi kelas eksperimen dan siswa yang mendapat angka genap dikelompokkan menjadi kelas kontrol.

Prosedur Penelitian

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap

pelaksanaan dan tahap akhir. Adapun uraian dari tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan, adapun rinciannya adalah sebagai berikut :

- a Menentukan pokok bahasan yang akan dipergunakan dalam penelitian dengan cara melaksanakan studi literatur dari kurikulum dan silabus.
- b Identifikasi permasalahan mengenai bahan ajar, merencanakan pembelajaran, alat-alat yang berhubungan dengan pembelajaran dan lain-lain.
- c Survei ke lokasi penelitian untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
- d Melakukan perizinan untuk penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh pihak-pihak yang terkait ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- e Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian.
- f Menguji validasi instrumen oleh dosen (validasi ahli)
- g Analisis dan revisi hasil validasi instrumen.
- h Melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas, dan reliabilitas pada kelas lain di luar kelas sampel yang sudah pernah menerima materi yang akan diteliti.
- i Menentukan populasi dan sampel dimana populasi yaitu siswa kelas V SDN 223 Inpres Tangkuru sebanyak dua kelas yaitu kelas V_A dan kelas V_B sedangkan sampel dipilih sesuai nomor urut, siswa yang mendapat nomor genap dikelompokkan sebagai kelompok eksperimen dan nomor ganjil dikelompokkan sebagai kelompok kontrol.
- j Membuat RPP dan LKPD serta alat evaluasi.
- k Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dengan berkonsultasi dengan guru kelas.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros, dengan tahapan sebagai berikut:

- a Mengisi angket kemampuan komunikasi (*pretest*) di awal pembelajaran untuk masing-masing sampel (eksperimen dan kontrol) dengan angket yang sama. Angket ini bertujuan untuk mengetahui data awal tentang

kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan sebagai pembanding untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan komunikasi siswa setelah diberi metode bermain peran.

- b Penerapan metode bermain peran terhadap kelas eksperimen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan pada kelas kontrol tanpa metode bermain peran atau dengan metode konvensional. Masing-masing kelompok mendapat *treatment* sebanyak empat kali pertemuan.
- c Melakukan tes akhir (*posttest*) terhadap sampel (eksperimen dan kontrol) dengan angket yang sama. Angket ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3. Tahap akhir

Pada tahap akhir ini data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis, untuk lebih jelasnya dijelaskan seperti di bawah ini:

- a Pada tahap analisis data dilakukan analisis terhadap angket kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket kemampuan komunikasi siswa disusun dalam bentuk Skala *Likert*.
- b Uji hipotesis: pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan untuk menerima atau menolak hipotesis berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan uji t.
- c Tahap Penarikan Kesimpulan : pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan penelitian berdasarkan uji hipotesis.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk menguji hipotesis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a Lembar Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan tindakan yang telah disusun. (Muin, 2016) melalui pengumpulan informasi berupa pengamatan, observer dapat

mencatat berbagai kelemahan dan kelebihan yang dilakukan guru dan siswa dalam melaksanakan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

b Angket atau kuesioner

Angket ini diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan berkomunikasi siswa. Angket dibuat dengan model Likert yang mempunyai lima kemungkinan jawaban yang berjumlah genap ini dimaksud untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas.

c Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan pengambilan gambar atau foto-foto selama kegiatan penelitian berlangsung terutama pada saat pelaksanaan metode bermain peran. Berguna juga untuk meyakinkan terlaksananya penelitian sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan.

2. Instrumen penelitian

Uji instrumen yang dilakukan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen angket yang diujikan berjumlah 44 pernyataan. Karakteristik butir angket memenuhi unsur validitas dan realibilitas. Berikut uraiannya:

1. Validitas Isi

Pemeriksaan validitas isi (content validity) dilakukan oleh dua orang dosen pakar. Kriteria pengujian yang digunakan oleh validator adalah 1) tidak sesuai, 2) kurang sesuai, 3) Sesuai, 4) sangat sesuai. Relevansi kedua pakar secara menyeluruh merupakan validitas isi Gregory, yaitu berupa koefisien konsistensi internal (r). Jika $r \geq 0.8$ atau 80% maka dinyatakan berada pada relevansi sangat tinggi. Skala yang digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur efikasi diri siswa sebelum dilakukan ujicoba telah divalidasi oleh validator ahli dan diujicobakan di SD/MI yang tidak menjadi sampel dalam penelitian dan diambil dari sekolah yang memiliki karakteristik yang sama dengan karakteristik sampel.

Tabel 3.7 Validitas Berdasarkan Validasi Pakar (Validitas Isi)

Variabel Penelitian	Jumlah Variabel	Reliabel	Keterangan
Kemampuan Komunikasi	44	0,91	Sangat Tinggi

Hasil uji validitas isi di atas menunjukkan variabel dapat digunakan dengan tingkat validitas yang didapatkan 0.91 berada dalam kategori validitas sangat tinggi sehingga skala penelitian bisa digunakan di lapangan.

2). Validitas Item dan Reliabilitas

Validitas item dan realibilitas diperoleh dari hasil uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilaksanakan di SD/MI yang tidak menjadi sampel penelitian di SDN 223 Inpres Tangkuru dengan jumlah uji coba instrumen 40 siswa.

a. Validitas item

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui bahwa setiap butir pernyataan yang diajukan kepada responden valid atau tidak. Uji validitas digunakan untuk menguji kualitas item-itemnya. Pengujian ini menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment. Adapun rumus product moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber: Siregar (2015:48)

Keterangan:

rx_y = koefisien korelasi

N = jumlah peserta

X = skor siswa tiap butir

Y = skor total

Dengan kriteria pengujian:

Valid jika: koefisien korelasi (r) hitung > r tabel.

Sesuai jenis angket dan jumlah responden yang dilibatkan pada uji instrumen dan tingkat signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$, maka nilai r tabel 0,312 menjadi kriteria validitas butir angket.

Berdasarkan uji validitas data terhadap 44 butir item angket kemampuan komunikasi siswa, didapatkan bahwa ada empat butir item yaitu 9, 18, 20, dan 35 yang dinyatakan tidak valid sehingga item angket kemampuan komunikasi yang dinyatakan valid adalah 40 butir item.

b. Realibilitas angket

Istilah realibilitas memuat arti dapat dipercaya, konsistensi, tepat dan relevan. Cara untuk menilai realibilitas angket dapat dilakukan

dengan beberapa cara sesuai dengan bentuk angket. Untuk angket skala likert dapat menggunakan *Cronbach alpha*.

Kriteria dari nilai *Croanbach's Alpha* adalah dikatakan reliabel apabila didapatkan nilai $\geq 0,700$. Berdasarkan pada uji reliabilitas data item kemampuan komunikasi memiliki uji reliabilitas yaitu 0,973 yang berada pada kategori tinggi, sehingga item kemampuan komunikasi dinyatakan reliabel.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis statistika inferensial untuk menganalisis data yang terkumpul. Adapun prosedur pengolahan data yang digunakan adalah :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data mengenai penerapan metode bermain dan tingkat kemampuan komunikasi siswa dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya. Untuk menggambarkan hasil analisis deskriptif variabel yang diteliti digunakan tabel kriteria skor.

Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji homogenitas dan uji normalitas terhadap data kemampuan komunikasi siswa kelas V SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros dikemukakan sebagai berikut:

a. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sampel-sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 24.0.

(1) Hipotesis

Ho: tidak terdapat perbedaan variansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan metode bermain peran.

H1: terdapat perbedaan variansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan metode bermain peran.

(2) Kriteria pengujian:

Tolak H_0 jika $p \text{ sig} < \alpha$ (0,05) demikian sebaliknya terima H_0 jika $p \text{ sig} > \alpha$ (0,05).

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas awal diperoleh nilai $\text{sig}=0,382$ dan hasil uji homogenitas akhir diperoleh nilai $\text{sig}=0,160$. Karena nilai sig lebih besar daripada α (0,05), maka kedua kelas berdistribusi **HOMOGEN**.

b. Uji normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian ini berasal dari populasi yang normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan model liliefors dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 24.0.

(1) Hipotesis

Ho : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H1 : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

(2) $\alpha = 5 \%$

(3) Dengan kriteria pengujian :

Ho ditolak apabila $p \text{ sig} < \alpha$ atau Ho diterima apabila $p \text{ sig} \geq \alpha$

Berdasarkan hasil uji normalitas keadaan awal kelas kontrol diperoleh nilai $\text{sig}=0,287$ dan kelas eksperimen diperoleh nilai $\text{sig}=0,198$. Karena nilai sig lebih besar daripada $\alpha = 0,05 \%$, maka kedua data berdistribusi normal, sedangkan hasil uji normalitas keadaan akhir kelas kontrol diperoleh nilai 0,205 dan kelas eksperimen diperoleh nilai $\text{sig} = 0,143$. Karena nilai sig . lebih besar daripada $\alpha = 0,05$, maka kedua data berdistribusi **NORMAL**.

c. Uji hipotesis

Setelah uji prasyarat, maka dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 24.0.

Ho: Tidak ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas V di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros.

Ha: Ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi

siswa kelas V di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros.

Kriteria pengujian:

Tolak H_0 jika $p \text{ sig} < \alpha (0,05)$ atau

terima H_0 jika $p \text{ sig} > \alpha (0,05)$.

Hasil perhitungan analisis statistik uji t yang dihitung menggunakan *Independent Samples T-Test* pada SPSS 24, diperoleh data kemampuan berkomunikasi pada kelas kontrol dengan $\text{sig}.0,064 > 0,05$ dan data eksperimen diperoleh $\text{sig} = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji t, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berkomunikasi siswa dengan pelaksanaan metode bermain peran dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan metode bermain peran. Perbedaan yang signifikan tersebut disebabkan karena kemampuan berkomunikasi pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gambaran Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan sesuai dengan langkah metode bermain peran. Mengutip dari Shaffel (E.Mulyasa, 2005) langkah-langkah metode bermain peran diantaranya 1).menghangatkan suasana kelompok dan memotivasi peserta didik, 2).Memilih peran, 3)menyusun tahap-tahap peran,4)menyiapkan pengamat,5)pemeranan,6)diskusi dan evaluasi,7)pemeranan ulang, 8)diskusi dan evaluasi tahap dua, 9)membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Pada pertemuan pertama, ditemukan kendala guru belum mampu memotivasi peserta didik dengan baik dimana siswa masih kaku dalam melaksanakan pembelajaran karena belum cukup termotivasi untuk memulai pembelajaran, siswa masih terlihat malu dalam kesulitan dalam melakoni peran sebagai pewawancara atau narasumber, begitupun dengan guru yang kesulitan menentukan peran yang sesuai dengan keinginan siswa, selain itu

masih ada beberapa siswa merasa malu untuk bertanya maupun secara terbuka dalam mengungkapkan pengalamannya, sedangkan pada , pertemuan kedua, ketiga dan keempat, pelaksanaan metode bermain peran sudah terlaksana dengan baik.

Deskripsi Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan data penelitian mengenai kemampuan komunikasi siswa kelas V SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros, sebelum diterapkan metode bermain peran menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode bermain, terlihat bahwa sebagian besar siswa kelas V SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros, memiliki kemampuan komunikasi yang rendah dimana kemampuan komunikasi siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada awal penelitian hampir sama. Selanjutnya dapat dilihat dalam rangkuman hasil analisis statistik yang tercantum pada tabel sebagai berikut:

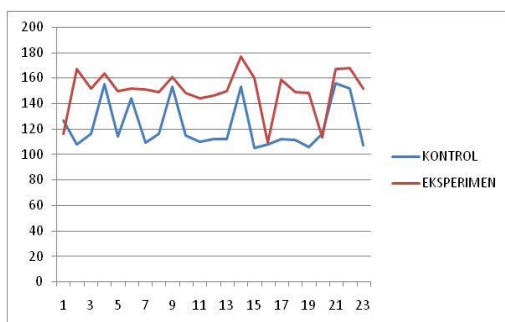
Tabel 4.1. Kemampuan Komunikasi Siswa Sebelum Penerapan Metode Bermain Peran

Rentang Skor	Pre Penerapan Metode Bermain Peran				Kategori
	Kontrol		Eksperimen		
	F	%	F	%	
161 – 200	0	0	0	0	Sangat Tinggi
121 – 160	6	26,1	8	34,8	Tinggi
81 – 120	17	73,9	15	65,2	Rendah
40 – 80	0	0	0	0	Sangat Rendah
Total	23	100	23	100	

Penyebaran skor kemampuan komunikasi kelompok eksperimen berada antara skor 105 sampai dengan 156, demikian pula skor kemampuan komunikasi kelompok kontrol berada antara skor 105 sampai dengan 156.

Gambaran tingkat kemampuan komunikasi siswa kelas V SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros, sesudah diterapkan metode bermain peran menunjukkan bahwa sesudah penerapan metode bermain peran, tingkat kemampuan komunikasi siswa kelompok kelas eksperimen kecenderungannya berada pada kategori tinggi dan siswa kelompok kontrol kecenderungannya berkategori rendah, dimana kemampuan berkomunikasi siswa setelah diberikan posttest menunjukkan pada kelas kontrol

masih terdapat 16 siswa atau 69,6% yang berada pada kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen tersisa 3 siswa atau 13,0% yang berada pada kategori rendah. siswa dengan interval 170 – 190 atau dengan persentase 1,28%. Selanjutnya dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Gambar 4.2. Grafik Tingkat Kemampuan Komunikasi Siswa Sesudah Penerapan Metode Bermain Peran

Grafik diatas menunjukkan bahwa tingkat kemampuan komunikasi siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sesudah penerapan metode bermain peran adalah sangat berbeda. Tingkat kemampuan komunikasi siswa kelompok eksperimen menyebar antara skor 109 sampai dengan 177, sedangkan skor kemampuan komunikasi siswa kelompok kontrol menyebar antara skor 105 sampai dengan 156.

Data statistik kemampuan komunikasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Data Statistik Kemampuan Komunikasi Siswa SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebelum Dan Sesudah Penerapan Metode Bermain Peran

Kelompok		N	Min.	Max.	Mean	Std.Deviation	Kategori	P
Kontrol	Sebelum	23	105	156	121,43	19,019	Rendah	0,064
	Sesudah	23	105	156	122,48	18,693	Rendah	
Eksperimen	Sebelum	23	105	156	124,87	20,066	Rendah	0,000
	Sesudah	22	109	177	150,09	17,069	Tinggi	

Hal ini menunjukkan setelah pemberian metode bermain peran pada kelas eksperimen, terlihat bahwa rata-rata (mean) skor kemampuan

komunikasi siswa kelas eksperimen meningkat dan mencapai rata-rata 150,09 yang berkategori tinggi dan kelas kontrol mencapai rata-rata 122,48 berkategori.

Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros

Berdasarkan perbedaan hasil angket kemampuan komunikasi siswa sebelum penerapan metode bermain peran dengan hasil angket sesudah penerapan pada kelas eksperimen memberikan informasi bahwa penerapan metode bermain peran pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa. Untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan analisis uji perbedaan (uji-t). Analisis uji-t yang digunakan adalah uji independen t-test pada taraf signifikansi 95% atau α 0,05.

Hasil analisis uji-t tercantum pada tabel berikut:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI POSTEST EST	Equal variances assumed	2.042	.160	5.231	44	.000	27.609	5.278	16.971	38.246
	Equal variances not assumed			5.231	43.641	.000	27.609	5.278	16.968	38.249

Tabel tersebut menunjukkan bahwa pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh nilai-t sebesar 5,231 dengan nilai probabilitas (P) sebesar 0,000. Oleh karena P (0,000) lebih kecil dari α 0,05, maka H1 diterima atau dengan kata lain bahwa ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros.

PEMBAHASAN

Hasil pengujian terhadap data yang ada terbukti bahwa penerapan metode bermain peran yang telah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas V di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros.

Hasil observasi pelaksanaan metode bermain peran menunjukkan nampak ada beberapa siswa yang sangat sulit melakukan pemeranan dikarenakan tidak percaya diri untuk tampil didepan kelas, selain itu kurangnya penguasaan kata kata baku untuk berkomunikasi merupakan kendala dalam bermain peran. Pelaksanaan metode bermain peran dilaksanakan sesuai dengan materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V yaitu pada pertemuan pertama dan ketiga siswa bermain peran dengan cara melakukan wawancara dan pada pertemuan kedua dan keempat siswa bermain peran dengan melakukan percakapan sederhana.

Pada pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti mengamati indikator yang muncul melalui peran yang dimainkan oleh siswa yang memperlihatkan bagaimana interaksi siswa dengan teman yang lain. Hal tersebut berbeda dengan pembelajaran yang tanpa penerapan metode bermain peran, guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga terkesan guru hanya mentransfer ilmunya, siswa berperan sebagai pendengar pasif, interaksi siswa jarang terjadi sehingga siswa tidak terlatih untuk berkomunikasi dan hanya menunggu perintah dari guru saja. Hal ini menyebabkan siswa merasa tertekan, takut, pembelajaran tidak menarik, cepat bosan, sehingga efeknya adalah rendahnya kemampuan berkomunikasi siswa.

Pelaksanaan metode bermain peran yang dilakukan selama empat kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi siswa dimana siswa mendapat peluang untuk melakukan pengulangan keterampilan-keterampilan sampai benar-benar melekat pada diri siswa, disamping itu masalah yang diperankan sangat sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, sesuai pernyataan Moeslichatoen (2004: 19) bahwa, "kemampuan berbicara diperoleh dari kehidupan sehari-hari".

Data hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor kemampuan komunikasi siswa pada

kelompok eksperimen mengalami peningkatan dimana tingkat keberhasilan sebelum perlakuan berada dalam kategori rendah dan setelah perlakuan meningkat dan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa dapat dirangsang melalui aktivitas belajar yang menyenangkan, tahapan-tahapan pada metode bermain peran merupakan tahapan orientasi terhadap tujuan dan proses pembelajaran dan aturan-aturannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan fisik maupun mental siswa sebelum belajar.

Hasil analisis data penelitian ini memberikan gambaran adanya pengaruh pelaksanaan metode bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi siswa di sekolah dasar. Meskipun demikian dalam melaksanakan penelitian ini beberapa temuan yang menjadi kendala pada saat pelaksanaan pembelajaran terutama pada kelas eksperimen. Pada pertemuan pertama pelaksanaan metode bermain peran masih nampak kaku terutama pada kegiatan siswa, siswa masih malu-malu dalam berinteraksi dengan temannya terutama yang berbeda genre. Kemampuan komunikasi siswa masih kurang sehingga dalam bermain peran masih ragu dan kekurangan perbendaharaan kata untuk menanggapi atas perbedaan pendapat dengan kelompok, begitupun dengan interaksi kepada guru dan siswa. Pada pertemuan berikutnya, pelaksanaan bermain peran sudah mulai berjalan lebih baik sampai pada pertemuan keempat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan metode bermain peran berpengaruh positif terhadap kemampuan berkomunikasi siswa di sekolah dasar. Begitu pula hasil pada kelompok kontrol terdapat peningkatan rata-rata kemampuan berkomunikasi siswa, namun pada kategori yang tetap sama yaitu kategori rendah. Hal ini berarti meningkatnya kemampuan berkomunikasi siswa tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran saja namun faktor lain juga sangat berpengaruh adalah guru. Guru sangat berperan dalam keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya motivator tetapi juga inspirator bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa di sekolah dasar.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa sehingga perlu disosialisasikan dan diterapkan

pada setiap jenjang maupun sub pokok bahasan. Hal ini sesuai teori-teori tentang komunikasi anak dan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi dalam rangka meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa di SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros” dapat disimpulkan bahwa:

- 1 Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya terlaksana dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang telah direncanakan yaitu menghangatkan suasana kelompok dan memotivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi tahap dua dan membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.
- 2 Tingkat kemampuan komunikasi siswa sebelum penerapan metode bermain peran rata-rata berada pada kategori rendah. Kemampuan komunikasi setelah penerapan metode bermain peran rata-rata berada pada kategori tinggi. Dengan demikian terjadi peningkatan kemampuan komunikasi siswa setelah diterapkan metode bermain peran
- 3 Terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi siswa di kelas V SDN 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros maka dapat diajukan saran-saran yang perlu dipertimbangkan bagi semua pihak yang

berkepentingan terkait hasil penelitian adalah sebagai berikut :

- 1 Bagi para guru, metode bermain peran dapat dipilih sebagai salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dan motivasi serta inspirator bagi siswa.
- 2 Bagi Kepala Sekolah, diharapkan selalu bekerja sama dan memberi dukungan pada guru kelas, hal ini sangat berguna dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran siswa dalam proses pendidikan yang mampu menyentuh dan mengendalikan berbagai aspek perkembangan siswa.
- 3 Bagi sekolah atau lembaga pendidikan, diharapkan dapat mendatangkan guru pembimbing, sehingga permasalahan anak dan perkembangan anak dapat diperhatikan secara lebih khusus sehingga perkembangan anak dapat berkembang secara maksimal baik itu perkembangan pribadi, sosial, belajar dan karir.
- 4 Kepada pihak pemerintah pemerhati pendidikan untuk lebih produktif dalam melihat kebutuhan siswa, guru, dan sekolah, agar tepat guna dan tepat sasaran dalam melaksanakan peningkatan program pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekpresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar, 1.
- Fathurrohman Pupuh & M.Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hurlock, B.E 2010. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Muin, A. (2016). Penerapan Pendekatan Open Ended Problems Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 206 Ujung Baru Kabupaten Soppeng.
- _____. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif, 20(2007), 133–135.

- Mulyasa,E. 2005. *Menjadi Guru Profesional*.
Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Rineka cipta
- Siregar, Syofian.2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan dan perhitungan manual dan SPSS*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Tarigan Henri Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV.Angkasa
- Wahyudin U & Agustin, M. (2008). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.